

3D Animazioak, Jokoak eta Ingurune Elkarreragileak

Bideo-jokoen eta Errealitate Birtualaren Garapena



GOI-MAILAKO ZIKLOA
2000 ORDU - Euskaraz



ESPEZIALIZAZIOA
900 ORDU - Euskaraz



LANBIDE-PROFILA

Gure ikasleek 3D edukien ekoizpeneko katearen atal guztiak ikasiko dituzte: ikus-entzunezko, bideo-jokoen zein aplikazio elkarreragileetarako. Sektorean urteak daramatzaten profesionalen eskutik, hurrengo erramintak erabiltzen ikasiko dute: Blender, Unity, Da Vinci Resolve, Fusion, Krita, Cura, Gimp, Zbrush, Unreal eta 3D FDM inpresio prozesuak. Horretaz gain, Unity ingurune elkarreragilea erabiltzaile, C#-en programatzen ikasiko dute hauentzako aplikazioak sortzen: PC, errealitate birtuala, HTC Vive, Oculus, android mugikorrek, eta abar.

LAN-AUKERAK

- 2D eta 3D animatzailea.
- Ikus-entzunezko multimedia-aplikazio eta produktuen garatzailea.
- 3D modelatzailea.
- Grafista digitala.
- Eremu birtualen sortzailea (environment artist).
- 3D efektu berezietako teknikaria.
- Ikus-entzunezko multimedia-integratzailea.
- Ikus-entzunezko multimedia-eduki elkarreragile eta ez-elkarreragileen editorea.
- Multimedia-sistema eta errealizazioko teknikaria.

PRESTAKUNTZA ENPRESAN

- | | | | |
|---------------|-----------------|---------------|----------------|
| · Tecalia | · Trison Necsum | · VirtualWare | · Ludus Global |
| · ITP Aero | · Dibulitoon | · Virtual4 | · Abaktech |
| · Bio-bizkaia | · Baleuko | · AVRIX | · Tell Me Wow |
| · Ingeteam | · Beitxu | · VRRAINHAX | · CGBarríos |

ZIKLO HAU BUKATU ETA GERO

- Unibertsitateko gradu bat ikastea: Ikus-entzunezko Komunikazioa...
- HARROBIAko beste goi-mailako ziklo bat ikastea:
 - Marketina eta Publizitatea.
- Beste ikastetxe bateko goi-mailako ziklo bat ikastea.
- Ziurtagiri profesionalak egitea (Irudia eta Soinua).
- Besteren kontura edo Freelance moduan lan egitea.
- Zure enpresa sortzea.

IKASTEKO EREDUA: ETHAZI

Erronketan oinarritutako ikaskuntza kolaboratiboa:

- | | | |
|-------------------|---|--|
| · Irakaslea | → | · Coach bihurtzen da. |
| · Klase teorikoak | → | · Klase praktikoak erronketan oinarrituta. |
| · Banakako lana | → | · Talde-lana. |
| · Azterketak | → | · Konpetentzien garapena. |

IKASKETA PLANA

1-MAILA

- | | |
|---|---|
| 1086 | Animaziorako diseinu, marrazketa eta modelatzea (198 h) |
| 1087 | 2D eta 3D animazioa eta elementuak (231 h) |
| 1088 | 2D eta 3D kolorea, argiztapena eta akaberak (198 h) |
| 1090 | Multimedia-proiektu elkarreragileen errealizazioa (231 h) |
| 1709 | Enplegarritasunerako ibilbide pertsonala I (120 h) |
| Prestakuntza Dual Orokorra Enpresan (16 egun) | |

2-MAILA

- | | |
|---|---|
| 0907 | Ikus-entzunezkoen muntaketa eta postprodukzioaren errealizazioa (140 h) |
| 1085 | Ikus-entzunezko 2D eta 3D animazio-proiektuak (100 h) |
| 1089 | Jokoen eta ingurune elkarreragileen proiektuak (100 h) |
| 1091 | Gailu anitzeko ingurune elkarreragileen garapena (160 h) |
| 1665 | Produktzio-sektoreei aplikatutako digitalizazioa (63 h) |
| 1708 | Produktzio-sistemari aplikatutako iraukortasuna (42 h) |
| 1710 | Enplegarritasunerako ibilbide pertsonala II (63 h) |
| 0179 | Ingeles profesionala (63 h) |
| | Hautazko modulua (84 h) |
| 1093 | Modulu arteko proiektua (50 h) |
| Prestakuntza Dual Orokorra Enpresan (60 egun) | |

3-MAILA ESPEZIALIZAZIOA

- | | |
|---|---|
| 5048 | Bideojokoen programazioa eta motorrak (210 h) |
| 5049 | Diseinu grafikoa 2Dn eta 3Dn (240 h) |
| 5050 | Sareko programazioa eta adimen artifiziala (150 h) |
| 5051 | Errealitate birtuala eta errealitate areagotua (150 h) |
| 5052 | Diseinu, kudeaketa, argitalpena eta produktzioa (150 h) |
| Prestakuntza Dual Orokorra Enpresan (60 egun) | |

HARROBIA +

Tutoretza

Orientazio-Zerbitzua

Ikastaroak: Euskara (C1) + Ingelesa (B2)

Prestakuntza Dual Intentsiboa

Erasmus +

Aukera gehiago

Enplegu Agentzia

Lehen Aukera

Urrats Bat